

SPECTRUM

LOAD 'N' RUN

RECOPILACION DE PROGRAMAS EN CASSETTE PARA TU ORDENADOR

DE DOS EN DOS
KURCIC
LISTCODE 16K
BALONCESTO
DROID
PING-PONG
LA ESFINGE
EL FOSO
VALPURGIS
AVERNO



Editorial

Aquí estamos, una vez más, dispuestos a haceros pasar un buen rato con los programas que os proponemos. Como veréis seguimos yendo a más en nuestro intento por no defraudar a nuestros numerosos seguidores.

Como habreis observado todos, durante varios números hemos venido anunciando desde estas mismas páginas la inminente salida de Creator y han sido muchos los que nos han preguntado de qué iba esto. Pues ahí va: se trata de un programa creador de programas que sale en tres entregas (la de vídeo-juegos, la de aventuras y la de gráficos tridimensionales). Creator, no obstante, finalmente sólo ha salido para el ordenador Commodore y las dos primeras entregas (Vídeo-juegos y Aventuras) ya están a la venta. Este mes empezamos también a publicar la lista de vídeo-juegos, nuestro «Hit Games» comienza su andadura, asimismo también incluimos en este número la lista de premiados con los discos de Alan Parsons que se

sorteaban entre los votantes del hit. Otra novedad que introducimos es la de incluir la carátula de cassette en este mismo número de la revista. Es una solución que hemos tenido que tomar tras los problemas que estábamos teniendo con la impresión de la misma, para contrarrestarlos nos hemos visto obligados a incorporar una interior de contraportada prácticamente recortable con el boletín de suscripción y la citada carátula.

Otras dos novedades de LOAD'N'RUN son la salida este mes de un número dedicado al ordenador Amstrad que también tendrá periodicidad mensual y un número especial para los usuarios de MSX sobre el modo de utilizar su ordenador para rellenar quinielas futbolísticas, quinielas hípcas y la lotería primitiva.

En fin, esto es todo de momento. Esperamos no defraudar vuestro interés y ya sabéis que cada mes tenemos una cita en vuestro quiosco o librería.

EDITA
DUPLISON S.A.
Entenza, 95 4º
Apartados de Correos 36.099
08080 Barcelona
Tel. (93) 329 24 16

DIRECTOR
José María Esteban
DIRECTOR TECNICO
Alex Lara

MAQUETACION Y DISEÑO
Eduard Benito

ARCHIVOS Y DOCUMENTACION
Cinta Panicello

SECRETARIA DE DIRECCION
Laura Soler

ILUSTRACIONES

Curro Astorza, Josep María Beá, Damián Carulla,
José Antonio Franco, Gallardo, Eduardo García,
Manolo García, Enric Jardí, Man, Martí, Mediavilla

COLABORADORES

Hermes Coll, Rafael Cholbi, Santi Cholbi, Rafael
Escoté, Juan Ignacio Esteban, Gonzalo Garciapelayo,
Albert F. Hurtado, Luis Antonio Martínez Amago,
Miguel Pontés, Pere Puig, Francesc Xavier Sánchez,
Toni Verdú

CORRESPONSALES

Corrado Vantaggiato (Milán), Danielle Faulcau (París),
Michelle Curel (New York), Richard González
(Londres), Rolf Weitzel (Berlín)

IMPRESION

Gráficas Perramón
Calle de Barcelona 22 - Manresa
D.L. B-450/85

FOTOGROMOS

MC Ediciones
Avenida de Roma, 157 9º - Barcelona

FOTOCOMPOSICION

Joan Gállego
Enrique Granados, 135 - Barcelona

REPRODUCCION DE CASSETTES
AUDIMICRO

Mascaró, 23 - Barcelona

DISTRIBUCION

COEDIS

Valencia, 245 - Barcelona

No se permite la reproducción total o parcial de
textos o ilustraciones sin autorización escrita del
Autor o Editor.

**muy
importante**

PARA CARGAR PROGRAMAS

INICIO:

Conectar el Spectrum a la red eléctrica. Poner la cassette en la grabadora. Cuidar que la cinta esté rebobinada.

En la pantalla, aparecerá una inscripción:

© 1982 SINCLAIR RESEARCH LTD.

Pulsar LOAD. A continuación, pulsar SYMBOL SHIFT y, sin dejar de oprimirlo, pulsar dos veces".

Después, pulsar ENTER.

Inmediatamente, poner en marcha la grabadora oprimiendo el PLAY.

El programa se empezará a cargar automáticamente y, en la

pantalla, aparecerá un cuadro de color cambiante y unas líneas horizontales en movimiento:

indican que se está cargando el programa.

Esperar a que el programa esté totalmente cargado, para pulsar el STOP de la grabadora.

Los programas de 48 K tienen, lógicamente, más tiempo de carga. Esperar a que el juego os sea presentado en pantalla y no aparezcan más líneas horizontales en movimiento para parar la grabadora.

ATENCION

¡¡BUSCA TU PREMIO!!
Busca bien tu cassette y puedes
encontrarte una sorpresa en
forma de premio. ¡¡Suerte!!

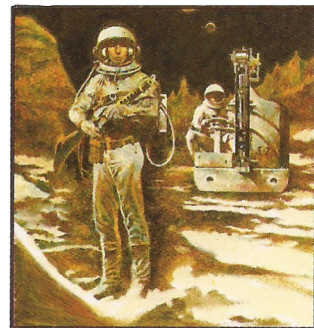


Ilustración de Josep Maria Beá

JOSEP MARIA BEA FONT, Barcelonés, es uno de los dibujantes españoles más decisivos de las dos últimas décadas. Tanto en el cómic como en la ilustración destaca de modo especial por su estilo personal e inconfundible. No obstante, es un creador de asombrosa versatilidad que además del sello Beá ha sabido crear el estilo Sánchez Zamora (uno de los seudónimos que utiliza) de técnica bien distinta. Es además un mago del collage. Ha recibido numerosos premios y sus dibujos se han editado en medio mundo, desde U.S.A. a Yugoslavia, pasando por la práctica totalidad de la Europa comunitaria. Por su libro didáctico «La técnica del cómic» le fue concedido el Premio Ciudad de Barcelona a la mejor labor de información y animación cultural. En la actualidad dirige la Editorial Intermagen y edita la revista de humor Canibal. Entre los álbumes que ha publicado pueden destacarse: «Sir Leo», «Seres, dioses y espacios», «Peter Hipnos», «Historias de terror», «Historias de la taberna galáctica», «En un lugar de la mente», «La esfera cúbica», «La muralla», «Siete vidas», «Once nombres», «El estado de Joey», «Mediterráneo», «Fobia»... Además de dibujar, toca la guitarra (estuvo en el grupo Los Dálmatas) y escribe textos cargados de sano y fino humor.

HIT GAMES

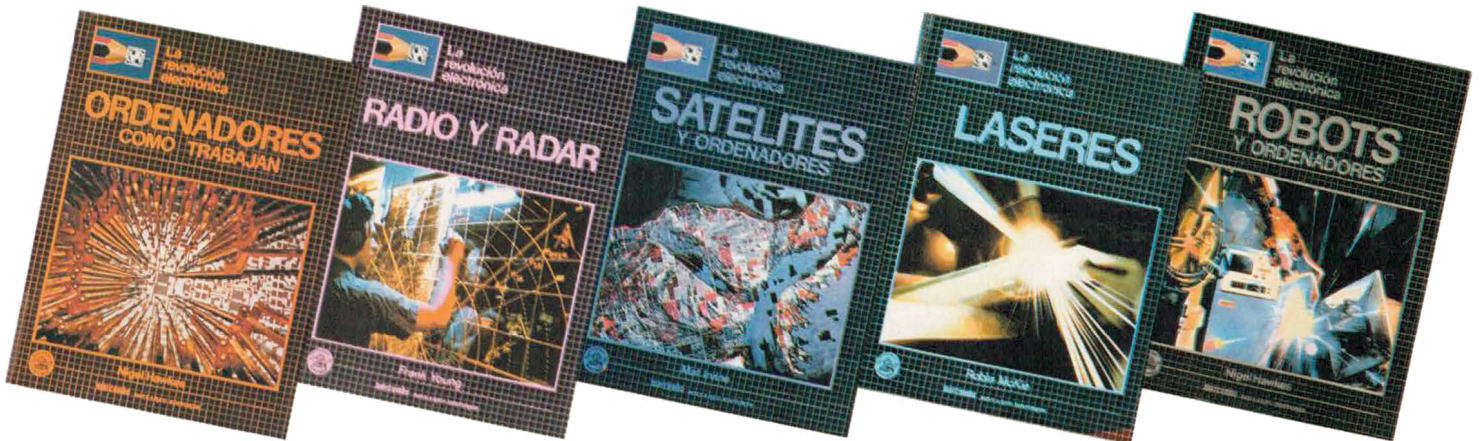
Nuestro «Hit Games» se confecciona a partir de vuestras votaciones, por lo tanto vuestra colaboración nos es fundamental para poder realizarlo. Envíanos cuanto antes tu carta votando tus cinco video-juegos favoritos en el orden de preferencia. No olvides de incluir en tu carta todos tus datos personales, asimismo y con el fin de agilizar el recuento, indicanos el ordenador que tienes.

ATENCIÓN: Entre los votantes del «Hit Games» de este mes, sortearemos 10 lotes de libros, compuestos de 5 ejemplares

cada uno, correspondientes a la colección titulada «La revolución electrónica» («Ordenadores, como trabajan», «Robots y ordenadores», «Satélites y ordenadores», «Láseres» y «Radio y radar»), editada por Boixareu Editores.

Envíanos tus votos lo antes posible a:

LOAD'N'RUN (HIT GAMES)
Apartado de correos 36.099
08080 Barcelona



Una vez efectuado el sorteo entre los votantes del «Hit Games» la caja de 4 LPs de Alan Parsons («Eve», «Pyramid», «I Robot» y «The turn of a friendly card») ha correspondido a:

ESTHER GARRIDO
 C/ San Ramón, 248
 Cerdanyola del Vallés (Barcelona)

JACOBA RUIZ
 C/ San Pascual, 13
 Fortuna (Murcia)

FRANCISCO XAVIER BIOSCA
 C/ Ali Bey, 27, 4.º
 Barcelona

ANDRES VOGEL
 C/ José Abascal, 61, 7.º
 Madrid

CATALINA RODRIGUEZ
 C/ La Reina, 21
 Mahón (Menorca)

ERNESTO ROCA
 C/ T. Garrigas, 44, 2.º
 Barcelona

JOSEFINA PAYA
 C/ G. Primo de Rivera, 10, 2.º
 Alicante

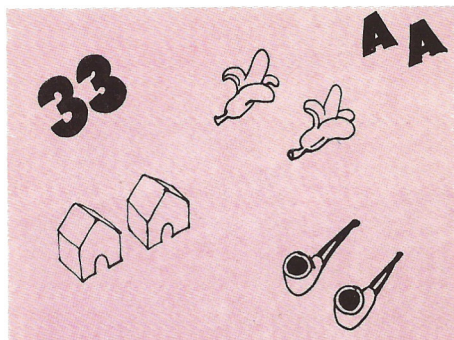
DANIEL SOLIS
 C/ Fermín Marín, s/n (Guayamina)
 Santa Cruz de Tenerife

MANUEL SANCHEZ
 C/ San Francisco, 19
 Puebla de Sanabria (Zamora)

ANTONIO NAVARRO
 C/ Trasierras, 12
 Antequera (Málaga)

	JUEGO	EDITOR	ORDENADOR
1	DUN DARACH	GARGOILE GAMES	SPECTRUM
2	COMMANDO	ELITE	COMMODORE
3	IMPOSSIBLE MISSION	EPYX	COMMODORE
4	SPACE MAZE ATTACK	HAL/TOSHIBA	MSX
5	POLE POSITION	DATASOFT	SPECTRUM
6	INTERNATIONAL KARATE	SERMA	SPECTRUM
7	HARDBALL	ACCOLADE	COMMODORE
8	WORLD SERIES BASKETBALL	ERBE	SPECTRUM
9	JUNO FIRST	SONY	MSX
10	THE DAM BUSTERS	ERBE	SPECTRUM

Juega y



DE DOS EN DOS

Juego de perspicacia y retentiva, basado en el popular juego de búsqueda de parejas. En este caso te enfrentarás a un infalible contrincante: Tu Spectrum. El juego consiste en destapar dos fichas del tablero mediante los cursores y el 0. Si coinciden habrás ganado un punto. En el segundo turno la iniciativa la llevará tu Spectrum. El tablero consta de 64 fichas agrupadas de dos en dos.

Para conseguir la victoria deberás conseguir más parejas que tu oponente.

CONTROLES

TECLAS CURSORAS



KURCIC

Kurcic es el nombre en clave que se ha dado a una fantástica astronave que es capaz de avanzar y retroceder en el tiempo.

Por un error en la programación de la nave has sido introducido en una cuarta dimensión.

Tu misión consistirá en devolver a Kurcic a su tiempo y espacio real, teniéndote que enfrentar a los inexplicables fenómenos de los saltos intertemporales.

```

460 IF CO=4 THEN S70
470 FORH=1 TO 3: IF B2(R+H, A2(R))=N THEN NEXT
480 FORI=1 TO 3: IF B2(R-I, A2(R))=N THEN NEXT
490 IF I+H>4 THEN S70
500 FORH=1 TO 3: IF B2(R+H, A2(R))+H=N THEN NEXT
510 FORI=1 TO 3: IF B2(R-I, A2(R))-I=N THEN NEXT
520 IF I+H>4 THEN S70
530 FORH=1 TO 3: IF B2(R+H, A2(R))+H=N THEN NEXT
540 FORI=1 TO 3: IF B2(R-I, A2(R))-I=N THEN NEXT
550 IF I+H>4 THEN S70
560 CO=0: GOTO 370
570 FORL=1 TO 3: FORO=0 TO 255 STEP 5: POKER, O: NEXT: POKER
580 FORW=1074 TO 1114 STEP 40
590 FORO=WO+2: POKER, N: NEXT: NEXT
600 PRINT "SIN" SPC(14) "HA VINTO !!!"
610 FORRR=1 TO 1000: NEXT
620 IF N=102 THEN BL=BL+1: GOTO 640
630 WH=WH+1
640 RESTORE: FORXX=1 TO 7: A2(XX)=0: NEXT: SQ=49: CO=0
650 FORXX=1 TO 7: FORXV=1 TO 7: B2(XX, XV)=0: NEXT: NEXT
660 PRINT "S": FORTV=1 TO 3: PRINT
    
```

LISTCODE 16K

Este es un programa para ser utilizado por el propio usuario cuando necesite examinar un determinado bloque de memoria, dándole el programa toda la información sobre esas direcciones.

Las instrucciones de uso están incluidas en un programa, de forma que podrás saber cómo usarlo con el mismo programa.

Una vez hayas leído las instrucciones se cargará el programa para poderlo utilizar.

Para volver al cursor pulsa CAPS-SPACE (BREAK) Programa realizado por Santi Cholbi.



LA ESFINGE

Ahora cogemos nuestros trastos y hacemos un largo viaje hasta Egipto, y más concretamente al Bajo Nilo.

Una vez lleguemos tendremos que salvar a la población egipcia de la maldición de la Esfinge. Para conseguir todo esto tendrás que ir recomponiendo la imagen de la Esfinge que se encuentra dispersada en el interior de la gran Pirámide de Keops, enfrentándote a los infinitos misterios que en ella se encierran.

CONTROLES

Teclado redefinible.

¡GANA HASTA 150.000 PTAS. POR TU PROGRAMA!

Envíanos tus programas, en sistema **MSX, COMMODORE-64 o SPECTRUM** y gana dinero. Sólo tienes que remitirnos la cassette, con el correspondiente listado del juego, una breve sinopsis del mismo y las instrucciones.

¡OJO! No sólo juegos, envía también **UTILIDADES**. Eso sí, todo el material debe ser inédito y creado por ti y, además, no tiene que haber sido presentado a ningún otro concurso nacional o extranjero.

Los juegos o utilidades que sean seleccionados **TE LOS PAGAREMOS INMEDIATAMENTE**, así no tendrás que esperar. Ya lo sabes, **GANA DINERO RAPIDAMENTE**.

Adjunta todo lo que te hemos indicado con tus datos personales completos: dirección, teléfono, etc... a:

LOAD'N'RUN
CONCURSO PROGRAMAS
 Apartado de correos n.º 36.099
08080 BARCELONA

¡Animo, estamos deseosos de pagar tu trabajo!

LOS EXPLORADORES

El sol se ocultaba tras la cordillera montañosa, dotando al cielo de un hermoso color púrpuro. La oscura hendidura en la pared rocosa que constituía la cueva del ermitaño, empezaba a diluirse en las sombras del crepúsculo. El ermitaño, hombre de mediana edad, comenzó su tarea de buscar ramas secas y encender fuego a la entrada de la cueva.

¿Cuánto tiempo llevaba aislado de toda civilización? De forma extraña, su mente quedaba en blanco, no se acordaba, no encontraba recuerdo alguno de su niñez. Podría hacer décadas que estaba allí. La montaña le era totalmente familiar, la cueva también. Sentía la monotonía de lo cotidiano que se repite continuamente; pero podría haber empezado su vida en ese mismo instante.

Qué confuso era todo, pensaba. Seguro que había resbalado dañándose el cerebro y produciéndole algún tiempo de amnesia.

Tanteó su cabeza con ambas manos: no sentía dolor. Pero... ¡un momento! (El ermitaño se tranquilizó.) Su mente no estaba vacía, él conocía la «verdad», lo trascendental, lo que realmente tenía valor. Soltó de golpe la leña que sostenía y pensó más vivamente: ¡Sí! Existían planos de existencia, otras dimensiones por las que todo ser debía transitar consecutivamente, el camino fundamental era el de la evolución. Estaba claro, los valores y posibilidades de la mente eran ilimitados. Se debían acumular experiencias, se debían acumular sensaciones...

Un leve resplandor le sacó del interior de su mente e hizo dirigir su mirada hacia adelante: casi no creía lo que sus ojos veían a cuatro metros más allá. Antes de poderse preguntar qué habría, una exótica aparición de forma humanoide habló; la voz sonaba suave y armoniosa:

—Te has portado bien, Huko, mereces una recompensa.

El ermitaño recordó... Sí, Huko era su nombre; pero la aparición prosiguió: —En lo alto de las rocas que verás a tu izquierda encontrarás una enorme fuente de poder: la felicidad.

El ermitaño creyó «sentir» que la entidad se reía al pronunciar la última frase. De todos modos ya no había forma de saberlo; la aparición se había desvanecido.

El ermitaño quedó perplejo pensando en si todo había sido una mala pasada de su mente meditativa. Sólo hubo un modo de averiguarlo.

La ascensión por el muro rocoso resultaba afanosa para Huko. Su corazón se aceleraba por el esfuerzo y la emoción creciente a medida que llegaba a la planicie rocosa. Por fin asomó la cabeza, echó el cuerpo hacia adelante y se incorporó. Inmediatamente sintió una aguda decepción: no había nada. La oscuridad era ya algo acentuada, así que observó más atentamente. ¡Allí estaba! Era un viejo baúl de madera. Vio que no tenía candado alguno y sin dudar lo levantó la tapa superior.

—¡Oro! —exclamó sorprendido.

Huko comprendió. Sus manos pasaron lentamente por el pulido metal y miró de soslayo a su alrededor. El baúl estaba repleto con docenas de doradas y relucientes barras.

Algo llamó la atención del ermitaño. Eran sonidos que venían desde abajo. Se apoyó en el suelo y asomó la cabeza por el canto rocoso; el sendero que pasaba cerca de la entrada de su cueva estaba siendo atravesado por tres figuras muy ataviadas, montadas a caballo.

—Es el momento —pensó.

Se acercó al baúl y con notable esfuerzo logró arrastrarlo hasta el borde. Respiró profundamente y como venciendo a un enemigo invisible lo empujó y retrocedió. El estrépito resonó por el aire. Cuando éste cesó, el baúl se había quedado reducido a astillada y el precioso metal se había dispersado entre las rocas, casi a los pies de los casuales transeúntes.

—Crearán que ha sido un milagro o la providencia —pensó Huko.

Se sentía orgulloso y feliz. Tenía la impresión de haber sido fiel a sí mismo, de haber actuado tal y como se esperaba que lo hiciera.

Una especie de campo expansivo partió de su estómago, produciéndole un cosquilleo en todo el cuerpo. Seguidamente le pareció que levitaba del suelo y todo a su alrededor, incluida su consciencia. Desapareció.

La penetrante mirada de Hensen se clavaba en la persona de Brouquiler. El otro técnico metafísico también paseaba la suya por el inconsciente cuerpo sentado frente a ellos; pero prestaba más atención al monitor cuya pantalla acababa de ennegrecer y sobre la que se reflejaba su satisfecho —a la vez que preocupado— rostro.

Hensen quebró el silencio, susurrando a su compañero.

—¿Cuánto falta para que despierte?

Piensa, después de jugar

Siguiendo con los relatos enviados por nuestros lectores, este mes publicamos «Los exploradores», que nos ha sido remitido por CARLOS GARCIA GARCIA de Gerona. Reiteramos nuestra invitación a todos vosotros para que os animéis a enviarnos vuestro propio relato.

Drirest respiró hondo y contestó:

—Ya está volviendo, sólo falta...

Un sibilante sonido interrumpió su comentario. Drirest prestó más atención a sus instrumentos. Un indicador rojo dejó de iluminar y fue sustituido por otro verde. El cambio de tonalidad de la luz reflejada en su rostro, produjo la ilusión de que éste sufría un sobresalto. Finalmente, con una expresión relajada, presionó dos controles y la luz verde desapareció. La tenue iluminación de la sala de exploraciones aumentó de intensidad y lo inundó todo de luz blanca.

Brouquiler se removió en su asiento y abrió los ojos. Hensen se acercó más a él y abrió hacia los lados el conductor de campo interdimensional que le rodeaba a la altura del plexo solar.

—¿Cómo te encuentras? —interrogó Hensen.

Brouquiler bostezó y se desperezó, levantándose de su asiento. Drirest, también estaba a su lado, esperando.

—Como si hubiese dormido una semana entera.

Instintivamente miró su reloj: sólo habían transcurrido un par de minutos desde que comenzaran la sesión.

—Al menos esta diabólica máquina sirve para algo —exclamó sonriendo. Drirest pareció algo impaciente y mientras Brouquiler acababa de enderezarse, preguntó ásperamente:

—¿Recuerdas algo?

—Espera —replicó Hensen—, dale tiempo; déjale pensar.

—No lo necesito —dijo entonces Brouquiler—, me encuentro bien. Recuerda que... —vaciló—. Que era un ángel, o algo así, y que era rico, muy rico. No logro acordarme del todo, estoy un poco confuso.

Hensen intervino con una amable sonrisa:

—No te preocupes, eso es completamente normal, siempre es así.

—Sí —añadió Drirest—, nosotros lo hemos presenciado todo, aunque muy acelerado, debido a la diferencia cronológica dimensional. Más tarde pasaremos la grabación a una velocidad inferior.

Hensen alargó la explicación:

—Dentro de algunos días podrás verla; por el momento intenta recordarlo todo. Además es un buen ejercicio mental.

—Lo haré, lo haré —exclamó Brouquiler levantando las cejas y asintiendo con la cabeza—. Espero poder repetir el experimento en otras ocasiones. Queda una sensación tan... extrañamente agradable...

—Por supuesto que lo haremos —Drirest señaló con el pulgar hacia la ventana donde aparecía un rosáceo planeta y esbozó una sarcástica mueca—. Ya sabéis la falta de paciencia que tiene el nuevo presidente del Consejo Sub-2 de Investigaciones.

Brouquiler se encogió de hombros:

—Por lo menos ahora no se malgastarán ni se escatimarán medios para favorecer el sector.

Consultó nuevamente su reloj y se dirigió rápidamente hacia la puerta corredera.

—Ahora debo dejaros si no quiero echar a perder unas pruebas del laboratorio. ¡Ya nos veremos!

Diciendo esto desapareció, dejando solos a los dos técnicos que ahora se entrecruzaban las miradas. Hensen fue el primero en hablar:

—¿Qué te ha parecido? Concuérra, ¿no es cierto?

—¡Por el Universo que sí! —exclamó Drirest con semblante satisfecho—. Brouquiler no destaca precisamente por una gran generosidad.

Hensen reafirmó con la cabeza la observación.

—Es sorprendente la complejidad del subconsciente y la trama que realiza según las diversas individualidades.

—Prevé lo más adecuado en cada caso. Dentro de algunas horas él recordará todo y posiblemente se sienta tentado a mejorar en algún aspecto. Tal vez se torne un poco más despegado, no sé...

—En distintas sesiones se tratarán otras facetas de la personalidad —miró fijamente a un punto imaginario y añadió en voz baja—: Si todo el mundo pudiera evolucionar más rápidamente se ahorrarían muchas reencarnaciones, ¿verdad?

Drirest sonrió.

—Sí, pero, ¿crees que en el Imperio mucha gente aceptaría este tipo de cosas? Tendrían miedo de una posible mutación de su arquetipo, como una repulsión.

—No, si se presentan las cosas de otro modo, la gente sería puesta en contacto con su subconsciente y asimilaría sus mensajes sin darse cuenta. Piensa en esto: «Descanse cuanto desee en sólo diez minutos.» «Recréese de las emociones diarias.» «Compre su equipo de sueños.» Hensen guardó silencio esperando una respuesta. Drirest sonrió y ambos se pusieron rápidamente a trabajar.





Bea 78

En Mayo lloverán millones



A partir de Mayo, LOAD 'N' RUN te pone en bandeja la posibilidad de ganar millones con el programa especial de apuestas. Este número especial te ayudará a rellenar científicamente tus boletos de Quinielas, QH y Lotería Primitiva. Todo un programa para que la suerte no sea puro azar.

Especial MSX

Correspondencia

Amigos de LOAD 'N' RUN:

Les escribo esta carta para hacerles consultas de distinto tipo, aunque antes de entrar de lleno en el asunto, quiero felicitarles por la estupenda revista que publican y que tanto me hace disfrutar cada mes con sus juegos.

Con respecto a las preguntas voy a empezar consultando algo que tiene mucho que ver con uno de mis hobbies: el cómic. Me he fijado que han sacado portadas y pósters con dibujos de José María Beá y Mediavilla que son dos de los dibujantes de cómic más conocidos que hay, no obstante me han extrañado un par de cosas. En el caso del Mediavilla me fijé en que el dibujo que publican no tiene nada que ver con lo que hace en Makoki, me fijé en su biografía y al parecer es el mismo. Mi sorpresa fue grande, pues sólo le conocía por las historias de Makoki. Con respecto a Beá, del que sé que puede hacer cosas muy distintas, sin embargo me ha llamado la atención el que de los dos dibujos que publicaron de él, uno es un extraño monstruo de color verde y el otro un dibujo realista de un pajarraco siguiendo a una chica. ¿Es posible que un dibujante pueda dominar tan bien técnicas tan distintas?

La segunda consulta viene porque soy un seguidor de siempre de la revista y desde hace tiempo veo que anuncian un Kit Amplificador para el Spectrum, por lo que me gustaría que me dijeran para que sirve y si es práctico para acoplarlo al Spectrum.

La otra consulta que quiero haber también viene por un anuncio que ha salido un par de veces. Es sobre Creator, ¿qué es eso y cuando lo veremos? Dicen que estemos atentos a LOAD 'N' RUN, pero apenas dan ningún dato más, por eso les hago la pregunta.

Ahora sí que está todo dicho. Gracias por atenderme y otra vez, felicidades por la estupenda revista que hacen.

Desde Ibiza, un saludo

JAVIER LOPEZ
Ibiza

*Estimado Javier:
Gracias por tu carta y tus elogios. Ahora sin más, pasamos a contestar tus dudas.
Por supuesto que un buen dibujante puede*

dominar las más variadas técnicas, como lo demuestran Beá y Mediavilla, quienes figuran por derecho propio entre los dibujantes españoles de primera línea, no sólo reconocidos aquí, sino también en otros países.

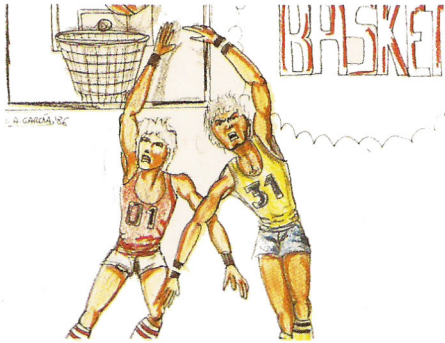
El Kit Amplificador de Spectrum, por supuesto, que es práctico y con él puedes escuchar mejor cualquier sonido que emita tu ordenador. Su acoplamiento al aparato es además muy simple y nada difícil.

El Creator es un programa creador de programas y sale en tres partes una dedicada a los videojuegos, otra a las aventuras y la tercera a los gráficos tridimensionales. Pese a nuestros esfuerzos sólo lo hemos podido sacar para Commodore 64, pero nos preocupéis los usuarios de Spectrum, pues pronto también os daremos una agradable sorpresa.

Te reiteramos nuestro agradecimiento por los elogios y esperamos seguir contando contigo entre las filas de nuestros seguidores.

Saludos de LOAD 'N' RUN

Aprende



BALONCESTO

Gracias a este estupendo programa, por fin podrás disfrutar en tu Spectrum de unas auténticas finales de la NBA.

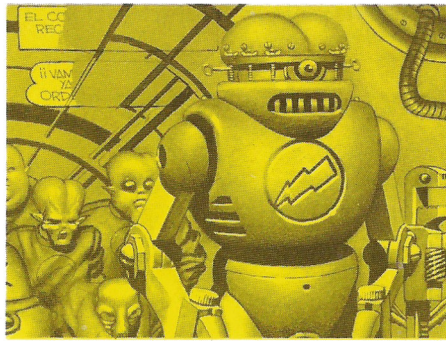
El programa está dotado de una técnica de animación increíble con la cual podrás crear tus propias ligas de baloncesto y pasártelo en grande.

En el juego controlarás al base de tu equipo y podrás pasar el balón a cualquier jugador desmarcado o incluso tú mismo podrás finalizar la jugada tirando a canasta.

Durante el transcurso del juego también pondrás tapones y recogerás rebotes, tirarás faltas personales y podrás lanzar, si lo deseas, desde 6,25 m.

CONTROLES

Todas las teclas son redefinibles.



DROID

Este es un video-juego al cual no podrás jugar si has terminado recientemente de comer o en condiciones de salud no demasiado buenas.

La acción se desarrolla en el interior de un laberinto del cual posees un mapa.

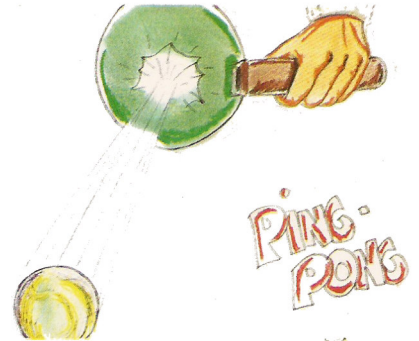
Corriendo por los pasillos deberás evitar a toda costa perder el sentido de la orientación.

También deberás evitar encontrarte con un robot poco amigable que se cruzará en tu camino.

En algún punto del laberinto te encontrarás con tres enormes cristales que tendrás que golpear para descubrir su naturaleza.

CONTROLES

5 - Izquierda
6 - Abajo
7 - Arriba
8 - Derecha
0 - Fuego



PING-PONG

Ahora podrás emular a los grandes maestros chinos, excelentes especialistas en el deporte del «tenis chico».

Para el juego valen las mismas reglas básicas que el Ping-Pong.

Para golpear la bola con la pala tienes que situarte en el cuadro contiguo y pulsar la tecla de tiro en el momento oportuno.

Un sonido te indicará si has golpeado con demasiada fuerza.

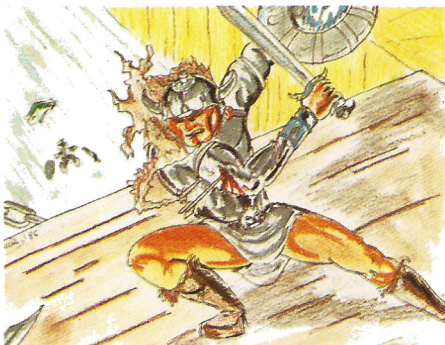
CONTROLES

JUGADOR 1

X - Arriba
Z - Abajo
V - Tiro

JUGADOR 2

8 - Arriba
7 - Abajo
0 - Tiro



EL FOSO

En esta ocasión eres un caballero Sajón, Amo y Señor de un poderoso castillo que hasta la fecha había sido inexpugnable para las hordas Normandas que asolan la región.

Lamentablemente en esta ocasión han conseguido adentrarse en el interior del castillo y te han expulsado de él, tras haber destruido el puente del foso y haber echado en él hambrientos cocodrilos, para que no puedas reconquistarlo.

Tu trabajo consistirá en improvisar un puente con las maderas de un árbol cercano, evitando las bolas de fuego que lanzarán tus enemigos.

CONTROLES

Z - Izquierda
X - Derecha
C - Salto



VALPURGIS

Nos encontramos en la noche de terror por excelencia, la noche de Valpurgis. En la citada noche toda la población del pueblo ha desaparecido, aterrorizada por los entes malignos que pululan por las calles y que tienen sed de sangre.

Tú eres el único valiente que queda en el pueblo y deberás enfrentarte a ellos, desafiando así a las fuerzas del Mal.

CONTROLES

Cs - Izquierda
Space - Derecha
A-ENTER - Avance
Q-P- Fuego



AVERNO

Por un error has sido condenado a pasar el resto de tus días en el tenebroso Averno. Una vez dentro has conseguido escapar de tu caldera y ahora deberás enfrentarte a multitud de peligros para escapar.

Sólo tu astucia y habilidad te ayudarán a conseguirlo.

Demuestra a los Amos del Mal que contigo se ha hecho una injusticia.

CONTROLES

O - Izquierda
P - Derecha
Q - Arriba
A - Abajo
Ss - Fuego

COMPLETA TU COLECCION DE LOAD'N'RUN 1ª EPOCA

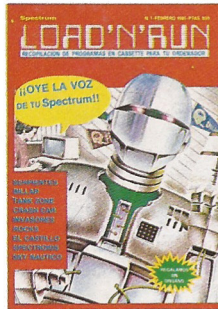
Si te falta algún ejemplar de LOAD'N'RUN SPECTRUM y deseas adquirirlo, sólo tienes que escribirnos, indicando el número de referencia que incluimos bajo cada carátula de este anuncio. No olvides en tu carta de incluir tus datos personales (nombre completo, dirección, población, código postal y provincia). El precio de cada ejemplar es de 850 ptas., excepto los

especiales que ya van indicados junto a las carátulas. Todo se enviarán contrareembolso. Solicita tus pedidos a:
LOAD'N'RUN (Números atrasados)
Apartado de correos 36.099
08080 BARCELONA



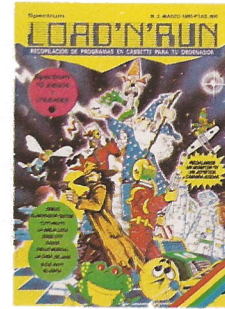
S-1

Flipper
 Moto-war
 Mundial de fútbol
 La hamburguesa
 Momia egipcia
 Bombardeo
 Espadachin
 Basureros
 Planets
 Penellix



S-2

Serpientes
 Billar
 Tank zone
 Crash war
 Invasores
 Rocks
 El castillo
 Spectroids
 Sky náutico



S-3

Debug
 Elaborador texto
 Tutti Frutti
 La abeja loca
 Doge City
 Dados
 Dibujo musical
 La casa de Jack
 S.O.S. Navy
 El espía

Especial N° 1 (1.000 ptas.)



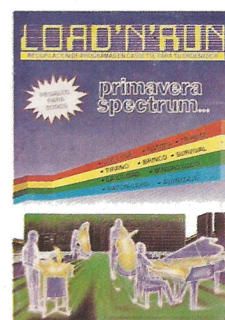
S-4

Golf
 La fuga
 Laser
 Xanadú
 Ajedrez
 Efectos sonoros
 Tesoros del mar
 Tiro al blanco
 El chispa
 Throm



S-E-1

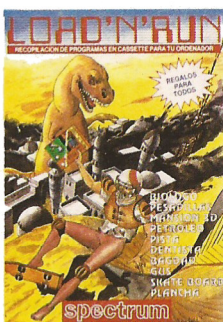
Haz la quiniela con tu Spectrum



S-5

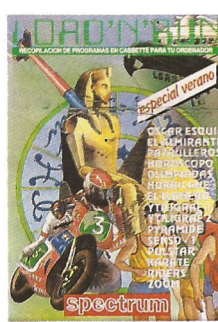
Joe Love
 Gamma
 Triheim
 Tirano
 Brinco
 Survival
 La ciudad
 Minero loco
 Ratón cero
 Alinizaje

Extra Verano (1.150 ptas.)



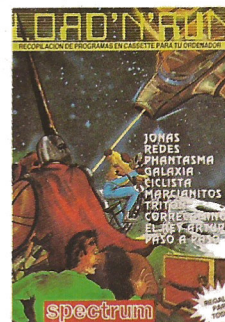
S-6

Biólogo
 Pesadillas
 Mansión 3 D
 Petróleo
 Pista
 Dentista
 Bagdag
 Gus
 Skate board
 Plancha



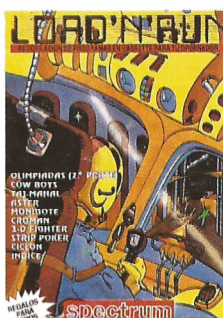
S-7

Oscar esquía
 El almirante
 Patrulleros
 Horóscopo
 Olimpiadas
 Hurricane
 El llanero
 Ytilligraf 1
 Ytilligraf 2
 Pyramide
 Senso 1
 Pulstar
 Karate
 Riders
 Zoom



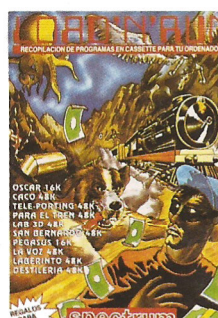
S-8

Jonas
 Redes
 Phantasma
 Galaxia
 Ciclista
 Marcianitos
 Tritón
 Correcaminos
 El rey Arturo
 Paso a paso



S-9

Olimpiadas (2ª parte)
 Cow-boys
 Taj Mahal
 Aster
 Monigote
 Croman
 Strip poker
 Ciclón
 Índice



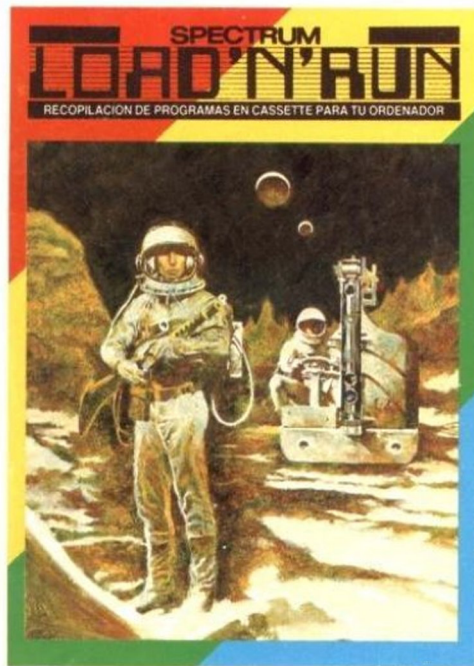
S-10

Oscar
 Caco
 Tele-porting
 Para el tren
 San Bernardo
 Pegasus
 La voz
 Laberinto
 Destilería



S-11

Pepe y los globos
 Cuac
 Tenis
 Prisas
 Logo graf
 Motociclismo
 Magic
 Sideral
 Palillos
 Cirujano



LOAD'N'RUN

DE DOS EN DOS
KURCIC
LISTCODE 16K
BALONCESTO
DROID

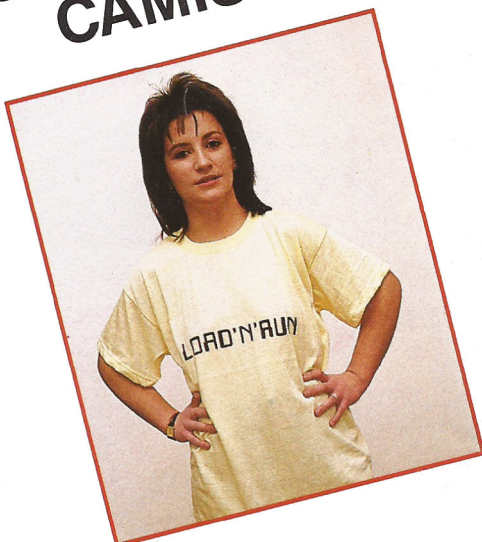
PING-PONG
LA ESFINGE
EL FOSO
VALPURGIS
AVERNO

16-48K CALIDAD GARANTIZADA

Recorta por las líneas marcadas y dobla por las líneas de puntos, así obtendrás la portada para el cassette.

Suscríbete Ahora

**REGALAMOS
CAMISETAS**



Si te suscribes este mes te regalaremos una camiseta con el distintivo LOAD'N'RUN, además podrás disfrutar 12 meses seguidos con la revista y el cassette que, como siempre, te presentará los mejores programas del momento.

*Copia o recorta este cupón y envíalo a:
LOAD'N'RUN (Suscripción)
Apartado de Correos 36.099
08080 BARCELONA*

*Precio de cada suscripción:
12 ejemplares y 12 cassettes por 9.475 ptas.
Gastos de envío incluidos.*

Deseo suscribirme a L'N'R SPECTRUM a partir del número

El importe lo haré efectivo mediante:

- GIRO POSTAL N.º
- TALON NOMINATIVO ADJUNTO
- CONTRA-REEMBOLSO A LA RECEPCION DEL PRIMER EJEMPLAR

Nombre y Apellidos _____

Domicilio _____

Teléfono _____

Población _____

Código Postal _____

Provincia _____

Fecha _____ **Firma** _____

AMSTRAD

LOAD'N'RUN

RECOPIACION DE PROGRAMAS EN CASSETTE PARA TU ORDENADOR



A partir del mes de Mayo en tu quiosco



[HTTP://LOADNRUN.SPECCY.ORG/](http://loadnr.run.speccy.org/)



SEQUORNICO@GMAIL.COM